

Престиж-класс: Оракул

Оракул - это аватар самой судьбы, олицетворяющий мистическую силу и непревзойдённую дальновидность. Их сила проистекает из одного из двух источников: Астрального плана, где нити судьбы вплетены в самые звёзды; или же от

могущественных потусторонних сущностей, имеющих власть над судьбой таких как Истус, Саврас или Королева Воронов. Способность видеть будущее и воспринимать высшие истины в мультивселенной может негативно сказаться на неподготовленных. Простые заклинания гадания доступны многим, но чтение самих нитей судьбы, которые лежат в основе души существа, легко превращается в активное манипулирование этими нитями астральной энергии, и потому тщательно оберегается от недостойных, не обрётших достаточную мудрость, чтобы устоять перед соблазном великой власти.

Требования

Для того, чтобы взять престиж-класс Оракула, необходимо соответствовать следующим предварительным требованиям:

- **Мудрость 18.** Оракулы должны обладать мудростью, чтобы не только видеть нити судьбы, но и быть готовыми и бороться с искушением бездумно использовать эту силу.
- **Интеллект 18.** Оракулы должны знать о том, как устроена ткань мультивселенной и сложности и законы мироздания, которые должны неукоснительно соблюдаться.
- **Возможность произносить хотя бы одно заклинание 6-го уровня или выше из школы Прорицания.** Подобная практика действует как хороший первый шаг к тому, чтобы стать Оракулом.
- **Персонаж:** 12-й уровень. Оракул обязан быть опытен в вопросах мироустройства.
- **Предсказать значительное событие.** Иногда, когда заклинатели практикующие гадания проводят какой-то ритуал прорицания (например, заклинание *Наблюдение*), они обнаруживают, что предсказывают события имеющие великие последствия. Суть этого события и его влияние на мир зависит от вашего Мастера и характера вашей игры.

ОРАКУЛ

Ур. Умения	Максимум очков Диссонанса	Баланс судьбы	1	2	3
1 Воздействие на судьбы	2	4	2	-	-
2 Первый секрет Оракула	3	4	3	-	-
3 Переплетение связей	4	3	4	2	-
4 Увеличение характеристик, Чувство судьбы	5	3	4	3	-
5 Главный секрет оракула	6	2	4	3	2

Классовые умения

Оракулы обладают следующими классовыми умениями.

ХИТЫ

Кость Хитов: 1к8 за каждый уровень Оракула.
Хиты на каждом уровне: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень Оракула.

ВЛАДЕНИЕ

Доспехи: нет
Оружие: нет
Инструменты: Инструменты ткача
Спасброски: нет
Навыки: нет.

Воздействие на судьбы

На 1-м уровне вы начинаете видеть нити судьбы, которые оплетают мир словно массивная паутина из мириадов разноцветных струн и учитесь «выщипывать» эти нити, чтобы изменить судьбы окружающих. Вы можете выполнить одно из следующих действий, используя эту способность, в количестве равном вашему модификатору Мудрости (минимум один), прежде чем понадобится длительный отдых.

- **Промак** Если в пределах 60 футов от вас существо, которое вы можете видеть, совершает проверку навыков, спасбросок или атаку, вы можете реакцией наложить на это действие помеху.
Баланс судьбы. Существо получает бонус к этому броску, равное вашему значению Баланса судьбы.
- **Загадочное руководство.** Если в пределах 60 футов от вас существо, которое вы можете видеть, совершает проверку навыков, спасбросок или атаку, вы можете реакцией дать ему преимущество.
Баланс судьбы. Существо получает штраф на этот бросок равный вашему значению Баланса судьбы. Вы можете отказаться от применения Балансировки судьбы, если вы решите взять на себя 1 пункт Диссонанса.

Диссонанс. Когда вы начинаете учиться манипулировать нитями судьбы, вы также осознаёте, как вы должны соблюдать определенный «баланс» судьбы всех вещей. Если вы решите отказаться от использования Баланса судьбы, при использовании Воздействия на судьбу, вы получаете 1 балл Диссонанса, вплоть до максимума, указанного в таблице выше. Пока у вас есть очки Диссонанса, вы получаете штраф на все проверки навыков, спасброски и броски атаки, равные общей сумме Диссонанса.

Вы можете выполнить Балансирующий ритуал во время короткого отдыха, чтобы обнулить пул очков Диссонанса в ущерб себе или другому согласному разумному существу. Вы можете выполнить только один ритуал каждый длинный или короткий отдых.

- **Обречённая нить.** Вы или согласное существо получаете 2к10 психическим урона за каждое очко Диссонанса, от которого вы хотите избавиться.
- **Неустранимое исцеление.** Вы или согласное существо теряете количество хитов, равное утроенному количеству очков Диссонанса, которое вы желаете удалить, а ваши, или согласного существа, максимальные хиты уменьшаются на то же количество. Это уменьшение длится вплоть до завершения вами длительного отдыха.
- **Сенсорная депривация.** Вы или согласное существо страдаете либо слепотой, либо глухотой в течение нескольких часов, равных удвоенному количеству пунктов Диссонанса, которые вы хотите удалить.
- **Загадочная угроза.** Вы или согласное существо получаете уязвимость к колющему, рубящему или дробящему урону в течение нескольких часов, равным удвоенному количеству пунктов Диссонанса, которое вы хотите удалить.

Если вы достигаете максимального количества пунктов Диссонанса, вы не сможете использовать ни одной из способностей Воздействия на судьбу и получаете уровень истощения, который может быть снят только путем уменьшения вашего Диссонанса.

Первый секрет Оракула

На 2 уровне другой Оракул начинает являться вам во снах, когда ваш спящий разум путешествует по Астралу. Он благословляет вас, чтобы вознаградить ваши растущие способности как Оракула. Вы можете использовать заклинание *Наблюдение* один раз в день без траты ячеек и получаете следующий вариант использования Воздействия на судьбу:

- **Читать нити.** Вы можете использовать эту способность когда используете *Наблюдение* или любое другое заклинание школы Прорицания, которое имеет шанс провала. В случае *Наблюдения* спасбросок Мудрости, который совершает цель, увеличивается на сумму, равную вашему уровню Оракула. Если выбранное заклинание является заклинанием школы Прорицания, которое имеет шанс провалиться, этот шанс уменьшается на 25 процентов.

Баланс судьбы. Вы получаете 4к8 психического урона. Если заклинание терпит неудачу, вместо этого вы получаете 8к8 психического урона.

Переплетение связей

На 3 уровне ваша связь между Плетением арканы и нитями судьбы позволяет вам перемещать свою силу между ними. Действием вы можете потратить ячейку заклинаний, чтобы удалить количество пунктов Диссонанса, равное 1/3 уровня ячейки, с округлением вниз.



В качестве альтернативы вы можете принять пункт Диссонанса для восстановления ячейки заклинаний, уровень по формуле - 2 пункта диссонанса за каждый уровень ячейки. Если количество Диссонанса, которое вы примете на себя, заставит вас достичь вашего максимума, вы также должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 22 или стать ошеломлённым до начала вашего следующего хода. После использования этой способности вы не сможете применить её снова, пока не закончите короткий отдых.

Чувство судьбы

На 4-м уровне ваше видение нитей судьбы становится сильнее, и присутствие того, что обычно скрыто от глаз становится для вас явным. Вы получаете навык Восприятие (Мудрость), если у вас его ещё нет. В случае если вы и так уже владели этим навыком, вы удваиваете свой бонус мастерства по отношению к нему.

Кроме того, отныне у вас есть преимущество на всех спасбросках Мудрости, которое позволяет скрыть ваше местоположение, природу или другую информацию, когда на вас используется магия школы Прорицания. Вы также следующий вариант Воздействия на судьбу:

- **Опасность.** В качестве реакции на ловушку, заклинание или другой эффект, требующий совершения спасброска Ловкости, вы можете получить преимущество на этот спасбросок. Эта способность работает, только если вы не ослеплены, оглушены или недееспособны.

Баланс судьбы. Изначальный урон (нанесенный до уменьшения успешным спасброском), увеличивается на Хк6, где Х - ваш показатель Баланса Судьбы.

Главный секрет оракула

На 5 уровне достигаете невиданных успехов в чтении нитей судьбы. Другой Оракул посещает вас во снах или видениях, когда ваш разум путешествует по Астралу и делится с вами последними секретами ремесла, достойными мощного Оракула. Вы изучаете заклинание *Проекция в астрал*, и можете использовать его раз в день без затраты ячеек и компонентов, а также можете применять следующий вариант Воздействий на судьбы:

- **Обменяться судьбами.** Когда хиты союзного существа в пределах 60 футов от вас падают до 0, вы можете поменяться ролями: вы отдаёте все имеющиеся у вас на этот момент хиты этому существу (излишки становятся временными хитами), а сами падаете в 0 хитов. Если вы отказываетесь от Балансировки судьбы этой способности, то получаете сразу 3 очка диссонанса.
- **Баланс судьбы.** Вы автоматически проваливаете один спасбросок от смерти, и получаете помеху на несколько последующих спасбросков, в количестве равно вашему показателю Баланса судьбы.
- **Ножницы судьбы.** Действием вы можете протянуть руку и захватить нить судьбы другого живого существа. Существо должно совершит спасбросок Мудрости или претерпеть 10к10 психического урона, когда вы пытаетесь разорвать его нить судьбы. Если эта атака снижает хиты существа до 0, оно немедленно умирает. Если вы отказываетесь от балансировки судьбы этой способности, то получаете сразу 3 очка диссонанса.
- **Баланс судьбы.** Вы чувствуете, что ваша жизненная энергия слабеет от выполнения такого акта кощунства. Ваш максимум хитов уменьшается на сумму, равную половине урона, нанесенного атакой, с округлением вниз. Если же эта атака снизила хиты цели до 0, то ваше максимальное количество хитов уменьшается вместо этого на сумму, равную количеству хитов, которые были у существа перед смертью. Это снижение оканчивается только после завершения длительного отдыха.

Кроме того, когда вы получаете 5-й уровень Оракула, вы получаете истинное зрение на 30 футов.

Перевод - Айвендил
09.03.2018